

# Fundamentos del Diseño Ux UI

Trayecto - 2024

Duración: Cuatrimestral

Modalidad: Virtual

## Fundamentación:

En un mundo cada vez más digital, donde las experiencias de usuario (UX) se han convertido en un factor diferenciador clave en la interacción con productos y servicios, el diseño centrado en las personas ha emergido como una disciplina esencial para el desarrollo de soluciones digitales efectivas y competitivas. Desde aplicaciones móviles hasta plataformas web y dispositivos conectados, la calidad de la experiencia del usuario determina no solo la satisfacción y lealtad de los usuarios, sino también el éxito comercial de los productos.

El diseño UX no se limita a la estética; se centra en comprender profundamente las necesidades, expectativas, y comportamientos de los usuarios para crear experiencias intuitivas, accesibles, y satisfactorias. Esto requiere una combinación de habilidades en investigación, análisis, creatividad y tecnología, que permiten a los diseñadores empatizar con los usuarios, identificar problemas clave y desarrollar soluciones innovadoras que respondan a contextos reales.



Por todo lo antes mencionado, es importante la formación profesional y el conocimiento de las metodologías aplicadas en el diseño ux/ui básico para su inserción en el mercado laboral o la mejora en la empleabilidad.

### **Contenidos mínimos:**

Los contenidos mínimos de aprendizaje para el curso de diseño UX/UI cubren una gama de temas esenciales que permiten a los/as estudiantes desarrollar competencias básicas en la creación de experiencias de usuario con una breve introducción a interfaces de usuario.

### **Objetivo General:**

Preparar a los/as estudiantes con las habilidades y el conocimiento básico del diseño centrado en las personas para ser competentes en el campo del diseño de experiencia de usuario para insertarse en el mercado laboral demandado por sectores productivos de la Ciudad.

### **Objetivos específicos:**

- Comprender en qué consiste el diseño centrado en las personas
- Planificar estudios de investigación; realizar entrevistas, estudios de usabilidad y síntesis de resultados de investigación
- Dominar conceptos de nivel básico sobre las principales convenciones técnicas de usabilidad
- Adquirir conceptos de nivel básico sobre las principales convenciones técnicas de la arquitectura de información
- Diseñar y crear wireframes
- Crear e incluir distintos elementos gráficos al prototipo

## Resultados de aprendizaje:

Al finalizar el curso, los/as estudiantes serán capaces de identificar y aplicar los principios básicos y fundamentales del diseño UX/UI, incluyendo la bases sobre usabilidad, accesibilidad, y estarán familiarizados/as con herramientas de colaboración y trabajo en equipo, permitiéndoles integrarse efectivamente en equipos multidisciplinarios de desarrollo de productos digitales.

## Distribución de unidades por módulo:

### Módulo 1: Fundamentos de la Investigación UX y la Colaboración en Diseño

Este primer módulo te introducirá en los principios fundamentales de la Investigación UX (User Experience) y en las habilidades esenciales para la colaboración en equipos de diseño. Comenzaremos con la creación de un Reporte UX, un documento clave que recoge todos los hallazgos de la investigación y guía las decisiones de diseño. Aprenderás a trabajar en equipo de manera efectiva, colaborando en la creación de soluciones de diseño que respondan a las necesidades reales de los usuarios.

Además, exploraremos el manejo de imágenes para productos digitales, una habilidad crucial para comunicar visualmente tus ideas y diseñar interfaces atractivas. En esta etapa inicial, te sumergirás en el Planteamiento Inicial, estableciendo las bases para cualquier proyecto de UX al definir claramente los objetivos y necesidades del usuario.

La Investigación UX será el núcleo de este módulo, donde aplicarás técnicas como el Benchmarking competitivo para analizar a la competencia y obtener insights valiosos. También, crearás un Mapa de Empatía y User Persona, herramientas indispensables para comprender a fondo a tus usuarios y garantizar que el diseño esté centrado en ellos.

Este módulo sentará las bases para un diseño UX sólido, enfocado en el usuario, y te preparará para abordar los desafíos que se presentarán en los siguientes módulos.

### Clase N° 1: Reporte UX

- Diseño UX UI
- Usabilidad
- Manejo de imágenes para productos digitales
- Reporte de Investigación UX
- Análisis de proyectos finales integradores
- Ejercicios

### Clase N° 2: Investigación UX

- Diseño Centrado en las Personas
- Iteración
- Planteamiento del problema
- Desk Research
- Insights
- Usuario / Problema /Solución
- Ejercicios
- Cuestionario en Campus Virtual

### Clase N° 3: Benchmarking competitivo

- Benchmarking
- Análisis de app similares para identificar fortalezas y debilidades en su diseño UX/UI
- Benchmarking competitivo (x3)
- Informe de conclusiones
- Ejercicios

### Clase N° 4: Conociendo al usuario

- Mapa de empatía
- Persona, Proto Persona y User Persona
- Creación de perfiles detallados de los usuarios principales
- Ejercicios
- Cuestionario en Campus Virtual
- Ruta de Avance

## Módulo 2: Investigación y Estrategia de Diseño Centrada en el Usuario

Este módulo se enfoca en desarrollar una estrategia de diseño basada en una profunda comprensión de las necesidades del usuario. Aprenderás a realizar investigaciones cuantitativas y cualitativas a través de encuestas y entrevistas, así como a mapear la experiencia del usuario para identificar áreas clave de mejora. Además, explorarás técnicas de storytelling y creación de storyboards para comunicar tus ideas de diseño, y entenderás el concepto de Mínimo Producto Viable (MVP) para validar soluciones con usuarios reales. Culminarás aplicando estos conocimientos en un entorno práctico en el Lab de Proyectos.

### Clase N° 5: Metodología cuantitativa

- Diferencia entre investigación cuantitativa y cualitativa
- Metodología cuantitativa: encuesta. Objetivos
- Preguntas cuantificables
- Informe de encuestas
- Encuestas a usuarios (x10)
- Ejercicios

### Clase N° 6: Metodología cualitativa

- Diferencia entre investigación cuantitativa y cualitativa
- Metodología cualitativa: entrevistas. Objetivos
- Preguntas cualificables
- Informe de entrevistas
- Entrevistas a usuarios (x3)
- Ejercicios
- Cuestionario en Campus Virtual

### Clase N° 7: User Journey Map

- Mapeo de la experiencia del usuario
- Objetivos y zonas del UJM
- Etapas, interacciones, canales y elementos por los que atraviesa el usuario
- Mapeo de las experiencias actuales y deseadas
- Análisis de usuario y app benchmarking
- Ejercicios

### Clase N° 8: POV y Storytelling

- Point of view
- Usuario, necesita, por qué
- Narrativa en UX
- Empatizar con el usuario
- Ejercicios
- Cuestionario en Campus Virtual
- Ruta de Avance

### Clase N° 9 : Storyboard + herramientas de IA

- Guión gráfico
- Estilos , elementos compositivos
- Herramientas para crear Storyboard
- Herramientas de IA
- Ejercicios

### Clase N° 10: MVP

- Producto Mínimo Viable
- Lab de Funcionalidades
- Función básica y primordial
- Imprescindibles y Deseables
- Informe de MVP
- Ejercicios
- Cuestionario en Campus Virtual

## Módulo 3: Arquitectura de la Información

Este módulo está diseñado para profundizar en la Arquitectura de la Información (AI), un pilar fundamental en la creación de experiencias de usuario efectivas. Comenzarás aprendiendo sobre Card Sorting, una técnica clave para organizar y estructurar el contenido de un sitio o aplicación, utilizando herramientas como Optimal Workshop para analizar los datos recogidos. Exploraremos el uso de gráficos, como la Matriz de Similitud y el Dendrograma, para interpretar los resultados y crear una estructura de información clara y accesible.

A partir de este análisis, elaborarás un Informe de Conclusiones que guiará el desarrollo del Mapa de Sitio, donde definirás las jerarquías, categorías, y subcategorías que organizarán la navegación de tu producto. Además, diseñarás flujos de usuario clave para tareas críticas dentro de la aplicación, asegurando que el Task Flow y el User Flow sean fluidos y eficientes.

Culminarás este módulo aplicando estos conceptos en un entorno práctico dentro del Lab de Arquitectura de la Información, donde estructurarás y probarás la navegación de un proyecto real.

### Clase N° 11: Arquitectura de la Información / Lab Arquitectura

- Arquitectura de la Información
- Cardsorting
- Optimal Workshop
- Análisis de gráficos: Matriz de Similitud y Dendrograma
- Informe de conclusiones
- Ejercicios

### Clase N° 12: Arquitectura de la Información / Mapa de Sitio

- Mapa de Sitio
- Jerarquías: Categorías y subcategorías
- Lab Arquitectura
- Ejercicios
- Cuestionario en Campus Virtual
- Ruta de Avance

### Clase N° 13: Recorridos de usuario: Task Flow + User Flow

- Diagrama de flujo
- Task Flow (Flujo de Tareas)
- User Flow (Flujo de Usuario)
- Flujos de usuario clave para tareas críticas dentro de la app
- “Happy Path” escenario ideal en el que un usuario sigue el flujo sin encontrar ningún problema o error
- Ejercicios

## Módulo 4: Wireframing y Prototipado

En este módulo te adentrarás en los conceptos esenciales de la Interfaz de Usuario (UI), enfocándote en las técnicas de wireframing y prototipado. Comenzaremos con una introducción al diseño de UI, donde entenderás cómo la estructura visual de un producto influye en la experiencia del usuario. Aprenderás a crear wireframes, que son esquemas básicos que representan la disposición de elementos en la interfaz.

Exploraremos diferentes métodos de wireframing, desde bocetos a mano hasta versiones en baja resolución que te permitirán iterar rápidamente sobre ideas y probar la estructura de la interfaz. Este módulo te dará las herramientas necesarias para transformar conceptos en prototipos funcionales que podrán ser evaluados y refinados en etapas posteriores del diseño.

### Clase N° 14: Prototipado

- Prototipo
- Wireframing
- Wireframe a mano
- Wireframe en baja resolución
- Ejercicios
- Cuestionario en Campus Virtual

### Clase N° 15: Lab de Proyectos - Informe de User Research

- Avances de caso de estudio
- Ejemplos de Informes de Research
- Fortalezas y Oportunidades de mejora
- Ejercicios





### Clase N° 16: Entrega de proyecto Integrador

- UX Research: Caso de Estudio: reporte final
- Ejercicios
- Ruta de Avance

### Proyecto Final Integrador:

Al concluir el curso, cada estudiante habrá desarrollado un **informe detallado** que documente el proceso completo de diseño UX de una aplicación. Este **caso de estudio** integrará todos los conocimientos adquiridos durante el curso, abarcando desde la investigación inicial hasta la creación de wireframes y prototipos. El informe incluirá un **reporte completo de diseño UX**, donde se analizarán y presentarán cada uno de los aspectos clave del proyecto: investigación de usuarios, arquitectura de la información, wireframing, prototipado, y las decisiones de diseño que guiaron el desarrollo de la aplicación.

Este proyecto final no solo demostrará tu capacidad para aplicar los conceptos aprendidos, sino que también proporcionará un ejemplo sólido de tu trabajo para tu portafolio profesional.

### Recursos Necesarios:

- Computadora con conexión a Internet
- Cámara y micrófono
- Espacio en memoria para instalación de herramientas (ej. Visual Studio Code)



### Requisitos para la acreditación:

- 70% de asistencia
- Realización de todos los cuestionarios obligatorios ubicados en el campus virtual
- Entrega y aprobación del proyecto final integrador

### Bibliografía de Referencia:

Diseño Ux en español

<https://uxenespanol.com/>

No me hagas Pensar- Steve Krug

[https://www.academia.edu/25709952/No\\_me\\_hagas\\_Pensar\\_Steve\\_Krug](https://www.academia.edu/25709952/No_me_hagas_Pensar_Steve_Krug)

Diseñando apps para móviles

<https://appdesignbook.com/es/contenidos/presentacion/>